

## PERANCANGAN *POP UP* “HUTAN YANG HILANG” SEBAGAI PENGENALAN HUTAN TROPIS UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

**Aulia Shidqia Alqonitah**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
auliashidqia.96@gmail.com

**Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.**

Desain, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
asidigisiantipatri@unesa.ac.id

### ABSTRAK

Hutan tropis merupakan hutan yang berada di wilayah katulistiwa seperti di Indonesia ini. Saat ini hutan mengalami kerusakan dan semakin berkurang di bumi diakibatkan oleh manusia yang kurang peduli akan lingkungan disekitarnya dan beberapa bencana alam yang telah ditimbulkan. Langkah alternatif dalam mengenalkan anak-anak pada hutan tropis perlu adanya media yang edukatif dan menarik bagi anak untuk mengenal hutan tropis. Media yang dipilih adalah *pop up peepshow*, *pop up peepshow* adalah buku yang tersusun dari Lapisan-lapisan gambar dan mempunyai informasi berupa cerita di sampingnya. Perancangan *Pop Up* ini diawali dengan mencari informasi mengenai Hutan Tropis dari berbagai sumber, seperti buku, artikel dan gambar. Informasi yang telah terkumpul dipilih melalui proses analisis *existing* dan *5 W 1 H*. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai strategi perancangan desain meliputi tema, yaitu membuat bacaan interaktif yang dapat membuat anak aktif membaca, sehingga konsep yang meliputi penataan *layout*, tipografi, dan pewarnaan dibuat menarik serta gaya yang diwujudkan dalam buku seperti latar, dan karakter dibuat lebih sederhana. Proses visualisasi desain menggunakan cara manual di kertas gambar dan diwarnai menggunakan pensil warna, untuk proses *finishing* menggunakan *Adobe Photoshop CS6* dan *corel draw X7*. Terakhir adalah penyajian, yaitu proses perakitan dan penjiilidan buku. Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi buku, media yang dipilih yaitu, poster, X-benner, *merchandise* yang berupa stiker, gantungan kunci, dan botol. *Pop up* pengenalan hutan tropis ini dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif bagi anak.

Kata Kunci : Hutan tropis, kerusakan hutan, media edukatif.

### ABSTRACT

Tropical forest is forest that lays in the equator line, like in Indonesia. Recently the forest is decreasing due to human activities that are less concerned about the surrounding environment. Natural disasters also have been the caused. Introducing the tropical forest into the children is needed educative and interesting media such as pop up peepshow. Pop up peepshow is a book that is composed of layers of images and has information in the form of a story beside it. The design of Pop Up begins with finding information about Tropical Forests from various sources, such as books, articles and images. The collected information is sorted through the existing analysis process and 5 W 1 H. The results of the subsequent analysis are used as design design strategies including themes The design concepts are layout, typography, and coloring. Coloring has to be interesting. The book style which is implemented in background, and characters are made simpler. The design visualization process used manual methods on drawing paper and colored using colored pencils, for finishing used Adobe Photoshop CS6 and corel draw X7. The last step is presentation which is the process of assembling and binding books. To improve the promotion of books used the selected media such are posters, X-banners, and merchandise.

*Keywords: tropical forests, forest damage, educative media.*

## PENDAHULUAN

Saat ini kerusakan hutan terjadi hampir diseluruh dunia, dimana kerusakan tersebut sebagian besar disebabkan oleh aktivitas manusia. Menurut Dinas Perhutani Provinsi Jabar, sumber daya hutan nasional tidak kunjung membaik. Hutan seluas 1,6 juta hektar per tahun (1985-1997) meningkat tajam di era reformasi menjadi 2,83 juta hektar pertahun (1998-2000), entah angkanya saat ini, yang diwarani pula dengan asap dan kebakaran lahan hutan, antara lain seluas sekitar 9 juta hektar tahun (1997/1998). Lahan kosong di kawasan hutan mencapai 31,952 juta hektar (24%) masih ditambah sekitar 17,283 juta hektar belum terdeteksi perlu direhabilitasi telah mencapai 59,2 juta hektar. Menipisnya hutan di Indonesia menyebabkan sumber daya alam sulit dijumpai dan berdampak buruk bagi hutan di Indonesia. Kurangnya penghijauan dan menjaga lingkungan menyebabkan polusi, baik di udara, air maupun tanah (dishut.jabarprov.go.id diakses 1 Maret 2018).

Hutan merupakan salah satu aset yang harus dijaga dari generasi ke generasi untuk menyeimbangkan alam disekitar, dan juga untuk menyeimbangkan rantai makanan di bumi. Karena saat ini hutan sudah dipenuhi dengan aktivitas manusia yang semakin mengancam ekosistem hutan, dan menipisnya kepedulian terhadap hutan untuk menjaga ekosistem di hutan.

Pemerintah dan masyarakat melakukan upaya-upaya untuk melestarikan hutan kembali hingga saat ini seperti di daerah Jawa Tengah, KLHK Republik Indonesia dan Pemerintah Kabupaten (Pemkab) Purbalingga melakukan upaya pelestarian alam dengan kegiatan penanaman pohon pada rangkaian Festival Gunung Slamet (FGS) ke-3 2017. yang digelar di Rest Area Lembah Asri (D'LAS) desa Serang, Kecamatan Karangreja, Purbalingga dilakukan penanaman 35 ribu bibit pohon (jatengprov.go.id/ berita daerah pada tanggal 1 Maret 2018). Selain reboisasi upaya lain yang harus dilakukan yaitu membuat taman kota untuk menambah pemasokan udara bersih dipertanian, melakukan tebang pilih tanam, dan turut menjaga hutan dan ekosistem hutan. Anak sebagai generasi muda penerus bangsa perlu dilibatkan dalam kelestarian hutan agar kerusakan hutan tidak meluas. Salah satu upaya melestarikan hutan, mengajak anak untuk mencintai hutan beserta keanekaragaman hayatinya. Sebagaimana mencintai hutan, anak perlu diperkenalkan dahulu mengenai keanekaragaman hayati hutan. Upaya pengenalan ini bisa melalui media buku. Agar buku menjadi lebih menarik maka, menggunakan teknik *pop up*.

Buku *Pop-up* sebagai langkah alternatif pengenalan hutan tropis untuk anak. Berbagai produk diperhitungkan mengenai pengenalan hutan yang ada. Perancangan buku yang akan dibuat merupakan sarana edukatif, juga dapat menarik perhatian anak untuk lebih suka membaca. Sarana yang dipilih

berupa *pop up* atau bisa disebut *magic 3 dimensi*, dimana buku ini memberikan efek ruangan pada ilustrasi cerita. Buku *pop up* selain memberikan pengetahuan sebagai sarana edukatif, buku *pop up* juga menarik respon anak untuk membaca dan berinteraksi sehingga memancing respon motorik dan keaktifan anak. Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah **Perancangan *Pop Up* “Hutan Yang Hilang” Sebagai Pengenalan Hutan Tropis Untuk Anak Usia 7-9 Tahun**

Berdasarkan latar belakang masalah maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan strategi perancangan buku *pop up* sebagai pengenalan flora dan fauna hutan tropis untuk anak usia 7-9 tahun.
2. Mendiskripsikan proses buku *pop up* sebagai pengenalan flora dan fauna hutan tropis untuk anak usia 7-9 tahun.
3. Merancang buku *pop up* sebagai sebagai pengenalan flora dan fauna hutan tropis untuk anak usia 7-9 tahun.

## METODE PERANCANGAN

Dalam mendukung keperluan perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara melakukan observasi dan dokumentasi sehubungan dengan hutan tropis yang berada di Indonesia. Data tersebut selanjutnya melalui tahap analisis, yaitu analisis *existing* dan 5W 1H.

Dalam analisis *existing* , kalimat yang terkenal dalam riset-riset komunikasi, ia menulis “Cara dengan mengatakan dengan tepat sebuah tindak komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini: *who*(siapa), *says what* (mengatakan apa), *to whom* (kepada siapa), *with what effect?* (dengan efek bagaimana?).”(Suprpto (2009:61)).

Dalam mendesain yang baik, perlu adanya beberapa pertanyaan yang perlu dijawab dan dipertimbangkan:

1. Apa tujuan desain tersebut?
2. Kenapa rancangan perlu dilakukan?
3. Siapa target audiencenya?
4. Kapan penggunaan media dapat dilakukan?
5. Bagaimana merancang sebuah media yang edukatif?

## STRATEGI PERANCANGAN

Dimasa tumbuh kembangnya seorang anak yang akan selalu didampingi orang tuanya untuk mengetahui tumbuh kembangnya. Anak akan belajar pertamanya dengan metode meniru, mulai dari apa yang dilihat orang tua, perkataan, bahkan tingkah lakunya. Orang tua harus menjaga sikap dan kebiasaan kurang baik dihadapan anak mereka. Bahkan waktu anak sebagian besar dihabiskan bersama keluarganya, anak dan keluarga memiliki sifat khusus yang saling berkaitan daripada hubungan anak dengan orang lain (bukan keluarga) (Mulyani, 2016:142-150).

Karakteristik anak saat memasuki umur 7-11 tahun, menurut teori piaget yaitu tergolong kedalam tahap perkembangan kognitif operasional kongret (Santrock, 2007). Pada usia 8-11 tahun daya pikir anak berkembang kearah kognitif, rasional, objektif dan mampu memahami konsep konservasi, yang melibatkan jumlah masa, volume, kuantitas, area, volume dan berat dari sebuah objek tidak mengalami perubahan meskipun penampilannya diubah (Santrock, 2007).

Pada usia 8-11 tahun, anak mampu berfikir secara logis tentang peristiwa yang nyata, mampu berpendapat untuk menyelesaikan masalahnya, dan memahami percakapan dengan orang lain (Santrock, 2007). Dari usia 6-9 tahun sudah menguasai hampir semua jenis struktur kalimat. Menurut Piaget (Santrock:2007), tanda-tanda perkembangan bahasa anak yaitu dapat menyusun kalimat tunggal yang sempurna, dapat menyusun kata-kata yang baru yang lucu, dapat menyatakan pendapatnya tentang perbandingan, dapat menyusun kalimat majemuk, timbulnya pertanyaan apa sebab, mengapa, dan seterusnya.

Pada tahap ini terjadi perubahan psikis, fisik, maupun sosial yang terjadi pada anak. Sikap akan terbentuk melalui hasil belajar antara interaksi dan pengalaman seseorang, bukan faktor bawaan (Jalaluddin, 1996:187). Selain faktor luar yang mempengaruhi perkembangan anak ternyata otak juga mempunyai peran penting dalam perkembangan anak (Clark, 1983:24). Sehingga perlu keseimbangan antara otak kanan dan kiri, agar terus berkembang secara normal.

Penentuan gaya dalam proses kreatif pembuatan kartun merupakan pilihan dari seorang kartunis untuk memilih aliran, perbendaharaan gaya atau gerak-gerik atau subyek (Mc Cloud, 2002:170). Gaya adalah kelanjutan dari pencetus gagasan dan bentuk dalam pembuatan karya seni visual termasuk juga kartun. Buku yang akan dirancang menggunakan gaya kartun imut (quirky cartoon) dengan karakteristik visualisasi muka sederhana, mengandalkan kepraktisan dalam gambar, bentuk kepala lebih beragam, sehingga banyak kombinasi dan kartunis lebih bebas berkreasi, bentuk tubuh relatif sama, terkesan kekanak-kanakan, imut, gemuk dan pendek, teknik bayangan menggunakan arsiran sederhana (efek pena), namun ada juga yang memakai teknik pewarnaan efek semprot (Roikan Soekartun: 2009). Perancangan yang dipilih yaitu menggunakan media *pop up book* sebagai sarana edukasi yang dapat dilihat dari pengambilan cerita di dalamnya. Menurut Suyanto & Abas (2001), cerita dapat digunakan sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi budaya atau cultural transmision approach (Itadz, 2008:19). *Pop up book* merupakan buku dapat bergerak, timbul, dan berubah juga memiliki unsur tiga dimensi saat halaman dibuka (Dzuanda, 2011: 1). Media *pop up* ini sangat memudahkan dalam

pembelajaran anak, orang tua juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak dalam membaca buku *pop up* ini. Buku *pop up* menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang menarik dan berwarna warni dan tidak terlihat monoton agar anak tidak mudah bosan saat membacanya.

Dalam perancangan ini jenis *pop up* yang akan dibuat yaitu *peepshow*, dimana tampilan yang tersusun sehingga menciptakan ilusi ke dalam dan perspektif. Teknik untuk membuka buku *pop up* jenis *peepshow* adalah 180 derajat. Ciri-ciri *pop up peepshow* yaitu penyusunan dibuat bertumpukan atau berlapis (minimal 2 layer), bentuk buku tidak terlipat tapi dapat dibuka, *pop up* ini memiliki bingkai untuk membatasi objek (Dzuanda 2011: 23). Ilustrasi pada buku yang dibuat menggunakan cerita yang didampingi dengan ilustrasi atau gambar yang mendukung. gambar atau ilustrasi tersebut harus bersifat menarik dan lucu agar menambah ketertarikan pembaca (Siswanti, 2009:2).

Tujuan dari perancangan *pop up* adalah sarana memperkenalkan hutan tropis khususnya flora dan fauna kepada anak-anak. Media yang digunakan adalah buku dengan teknik *pop up-a magic 3 dimensional* yang berupa lapisan-lapisan yang telah disusun untuk menimbulkan kesan ruangan pada halaman buku. Buku akan disajikan lebih banyak penekanan pada ilustrasi hutan dan huruf yang digunakan dalam teks pendukung yaitu font dengan tingkat keterbacaannya baik. Warna yang digunakan dalam buku menggunakan warna cerah bernuansa alam yaitu hijau, coklat, merah, kuning, dan biru. Sehingga tampilan akan memberikan nuansa alam saat membacanya.

Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya kartun. Kartun berasal dari kata bahasa Inggris cartoon, yang diangkat dari bahasa Prancis cartone yaitu kertas (Muharrar, 2003:32). Kartun adalah media komunikasi yang mudah dimengerti (Anori, 2013:5). Oleh sebab itu, sampai saat ini kartun menjadi media komunikasi populer yang biasanya diterbitkan di Koran, buku, ataupun film. Karakter kartun yang disajikan di dalam bukudibuat sederhana agar mudah dipahami anak. Karakter-karakter yang dibuat berupa flora dan fauna hutan tropis. Latar yang dipilih berupa kawasan hutan tropis, dengan memperhitungkan keadaan kawasan hutan tropis. Hal ini akan memberikan edukasi kepada anak dan orang tua bahwasannya membaca buku juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak ada waktu khusus untuk membacanya.

Teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang kartunis adalah kemampuan dalam menggambar perspektif dan anatomi khususnya tubuh manusia. Kartun pada dasarnya adalah bentuk penegasan melalui penyederhanaan dari usaha pencitraan yang dirancang menyerupai subyek (Mc Cloud, 2002:27-30). Dalam proses kreatif yang dilalui oleh seorang kartunis adalah menggambar suatu obyek tanpa harus menekankan detail visual sebagaimana ilustrator



gambar realis. Kartunis tidak banyak menghilangkan detail, namun harus lebih memusatkan diri pada detail tertentu. Tahap selanjutnya seorang kartunis perlu penguasaan terhadap beberapa elemen penting dalam visualisasi kartun diantaranya ekspresi, pergerakan (movement /arcs), fokus, skala dan teknik pemberian warna serta bayangan.

Warna merupakan hal yang terpenting pada sebuah buku. Warna akan menjadi salah satu yang menarik perhatian pembaca. Kusrianto (2007:46) menjelaskan “warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukis dalam berkomunikasi. warna juga merupakan unsur yang sangat tajam yang menyentuh suatu kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang.

Selain warna, hal yang perlu diperhatikan yaitu Tipografi. Kata tipografi berasal dari kata Yunani *Typos* (yang diguratkan) dan *Graphen* (tulisan). Tipografi selalu dikaitkan dengan gaya huruf, yang perkembangannya saat ini bukan hanya tentang gaya huruf melainkan meluas meliputi karakteristik huruf, spesifikasi huruf dan pengelolaan huruf. Rustan (2010 : 10) mendefinisikan tipografi sebagai salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya. Pemilihan huruf harus mempertimbangkan nilai keterbacaan, tujuannya menyampaikan informasi kepada pembaca secara cepat, mudah, dan menyenangkan; bukan malah sebaliknya (Supriyono, 2010:23). Tipografi pada dasarnya merupakan pengetahuan mengenai pemilihan, penyusunan, pengembangan, dan penerapan huruf sesuai tujuan dalam tampilan yang komunikatif dan estetis. (Patria, 2018:73)

### KONSEP PERANCANGAN

Dalam perancangan *pop-up* mengenai hutan tropis, analisa 5W 1H dilakukan dengan menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan.

- 1) *What* : apa yang dirancang?

Perancangan *pop up* sebagai pengenalan flora dan fauna hutan tropis. Pemilihan *pop up* sebagai sarana, karena teknik yang disajikan dapat merangsang imajinasi anak agar buku lebih menarik untuk membaca

- 2) *Why*: Kenapa rancangan perlu dilakukan?

Sebagai upaya bentuk kepedulian dari kerusakan hutan yang berada di wilayah. Salah satunya kurangnya peduli masyarakat akan hutan, dengan seiring bertambahnya penduduk, kawasan hutan semakin sempit akibat penebangan liar, dengan lahan yang dijadikan tempat tinggal.

- 3) *Who* : Siapa target audiencenya?

Orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun, mampu membaca, berinteraksi dengan keadaan sekitar, mengidentifikasi masalah dengan penyelesaiannya.

- 4) *When* : Kapan penggunaan media dapat dilakukan?

Penggunaan media tidak diperlukan waktu khusus bisa digunakan saat belajar ataupun mendongeng sebelum tidur.

- 5) *Where* : Dimana penggunaan media dapat dilakukan?

Di Jember, khususnya di wilayah pedesaan yang berada di Jalan Gajah Mada, Ds. Curah Nongko yang saat ini berkurangnya lahan hutan akibat bertambahnya penduduk. Buku bersifat umum dan pengetahuan didalam buku perlu disebarluaskan.

- 6) *How* : Bagaimana merancang sebuah media yang edukatif?

Konsep buku yang dirancang berbeda dari buku yang sudah ada, visualisasi dibuat sederhana dan menarik dengan gambar penuh nuansa alam dengan penyajian *pop up-a magic 3 dimensional* akan memberikan perhatian anak untuk membaca buku tersebut.

Tema desain dari perancangan yang dibuat berupa buku bacaan interaktif yang menarik perhatian agar lebih suka membaca serta dapat memberikan pengetahuan mengenai hutan tropis. Isi buku menceritakan tentang beberapa hewan dan tumbuhan langka di hutan tropis khususnya di Indonesia, isi buku tentang hutan tropis akan dibantu dengan karakter seekor kupu-kupu “Bella” untuk memandu menceritakan beberapa teman-temannya yang dijumpai di kawasan hutan tropis.

Tujuan dari perancangan *pop up* adalah sarana memperkenalkan hutan tropis khususnya flora dan fauna kepada anak-anak. Media yang digunakan adalah buku dengan teknik *pop up-a magic 3 dimensional* yang berupa lapisan-lapisan yang telah disusun untuk menimbulkan kesan ruangan pada halaman buku. Buku akan disajikan lebih banyak penekanan pada ilustrasi hutan dan huruf yang digunakan dalam teks pendukung yaitu font dengan tingkat keterbacaannya baik. Warna yang digunakan dalam buku menggunakan warna ceria bernuansa alam yaitu hijau, coklat, merah, kuning, dan biru. Sehingga tampilan akan memberikan nuansa alam saat membacanya.

### PROSES PERANCANGAN

Proses visualisasi desain diawali dengan proses *thumbnail*, yaitu tahap pengerjaan desain secara manual diatas kertas. Setelah itu, *Tight issue* yaitu proses pemilihan sketsa akhir dari beberapa sketsa yang telah dibuat, yang selanjutnya akan diwarnai sesuai dengan objek yang dibuat menggunakan pensil warna. Kemudian memasuki tahap editing menggunakan *adobe photoshop* dan *corel draw*, tahap selanjutnya adalah

## Perancangan Pop Up “Hutan Yang Hilang” Sebagai Pengenalan Hutan Tropis

pembuatan *dummy*, yaitu pembuatan produk tiruan sederhana untuk meminimalisir kesalahan cetak.

Setelah melalui proses visualisasi, selanjutnya adalah tahap pemotongan bagian lapisan buku agar menimbulkan kesan 3D pada buku yang dibuat. Pemotongan dilakukan dengan menggunakan alat, yaitu *cutter*, *pencutter*, dan penggaris, serta pensil untuk memberi tanda.

Berikutnya adalah tahap perakitan. Tahap ini memanfaatkan double tape dan lem putih untuk merekatkan lembar satu dengan lembar lainnya. Setiap halaman permainan terdapat 5 tumpuk. Proses penumpukan disesuaikan dengan *dummy* yang telah dibuat

Setelah proses perakitan pada setiap halaman, tahap selanjutnya yaitu perakitan halaman satu dengan halaman lainnya untuk menjadikan satu eksemplar buku. Selanjutnya memasuki tahap penjilidan, penjilidan yang dipilih adalah penjilidan *hardcover*.

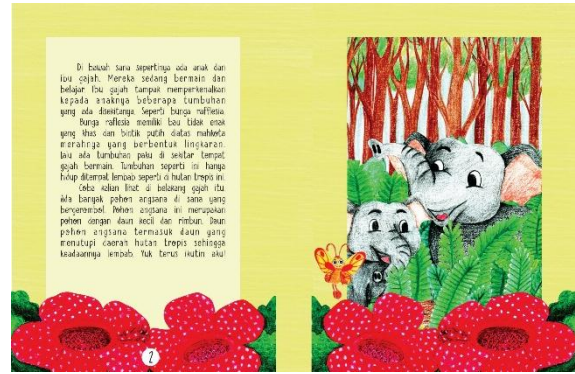
### VISUALISASI DESAIN



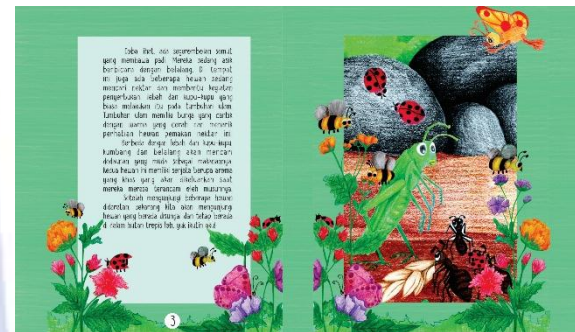
Gambar 1. Halaman pembuka pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



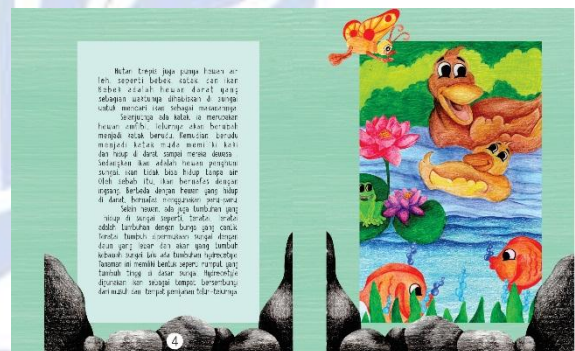
Gambar 2. Halaman 1 pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



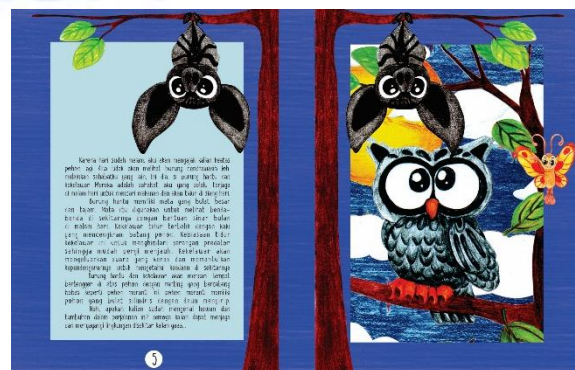
Gambar 3. Halaman 2 pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Gambar 4. Halaman 3 pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Gambar 5. Halaman 4 pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Gambar 6. Halaman 5 pada buku  
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



## Perancangan *Pop Up* “Hutan Yang Hilang” Sebagai Pengenalan Hutan Tropis

### MEDIA PENDUKUNG

Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi buku, media yang dipilih yaitu, poster, *x-banner*, botol tumbler, gantungan kunci, *merchandise* yang dibuat selaras, baik dari segi warna dan ilustrasi yang ditampilkan.

Poster berjudul “HUTAN TROPIS” dalam mendukung judul ditampilkan ilustrasi yang berada didalam buku yang dirancang. Poster berukuran 40 x 60 cm dengan menggunakan kertas *artpaper* tanpa laminasi



Gambar 7. Poster A2  
(Sumber : Dok.penulis, 2018)

*X-Banner* berukuran 60 x 160 cm dengan kertas *flexi* jerman. Mini *X-Banner* dapat diletakkan diatas meja karena ukurannya yang kecil.



Gambar 9. X-Banner  
(Sumber : Dok.penulis, 2018)

Stiker diameter 5cm, Stiker vinil susu laminasi doft.



Gambar 10. Stiker  
(Sumber : Dok.penulis, 2018)

Gantungan kunci diameter 5cm, akrilik dengan transfer paper 2 sisi.



Gambar 11. Gantungan Kunci  
(Sumber : Dok.penulis, 2018)

Botol Tumbler ukuran 8x28 cm, bahan plastik mika dengan ilustrasi yang berada ditengah terbuat dari kertas *artpaper*



Gambar 12. Botol Tumbler  
(Sumber : Dok.penulis, 2018)

## PENUTUP SIMPULAN

Strategi perancangan dibuat sederhana, seperti visualisasi latar, karakter atau gerakan yang tidak terlalu detail tetapi dapat menyampaikan informasi dengan baik pada pembaca. Dari segi pewarnaan dibuat dengan penuh warna, karena target pembaca adalah anak usia 7-10 tahun. Pemberian tipografi dekorasi pada setiap nama permainan memberikan daya tarik lebih dan tidak terkesan monoton. Proses yang dilakukan dalam merancang Flap Book 10 Permainan Tradisional Indonesia, yaitu terlebih dahulu mengumpulkan informasi mengenai permainan tradisional yang selanjutnya melalui proses analisis *existing* dan *5W 1H*. Hasil analisis digunakan dalam mempertimbangkan strategi perancangan desain yang nantinya diwujudkan menjadi buku yang memuat 10 permainan tradisional Indonesia. Proses visualisasi desain menggunakan *Software Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop CS4*. Kemudian memasuki proses perakitan dan yang terakhir proses penjilidan. Hasil penerapan visualisasi desain final berupa buku interaktif yang dapat memberikan informasi mengenai 10 permainan tradisional Indonesia dan sebagai media yang dapat memancing perkembangan motorik anak.

Permasalahan mengenai permainan tradisional Indonesia merupakan bahan yang baik untuk dijadikan berbagai media. Saran Perancang agar permainan tradisional kedepannya tidak hanya dimuat dalam buku tetapi dapat dijadikan aplikasi interaktif bagi anak, disamping karena minimnya minat anak membaca dan kemajuan teknologi yang membuat anak lebih tertarik dengan video game pada perangkat elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anori, Sari, Rahmadina. 2013. “Ragam Media Pembelajaran”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
- Clark, Richard E. (1983) “Reconsidering Research on Learning from Media”. Review of Educational Research is currently published by American Educational Research Association, Vol. 53, No. 4. (Winter, 1983), pp. 445- 459.
- Dzuanda. 2011. Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca.
- Itadz. 2008. Memilih, Menyusun Dan Menyajikan Cerita Untuk AnakUsia Dini. Yogyakarta: Tiarawacana.
- John W. Santrock (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Rakhmat, Jalaluddin. 1996. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rustan, Surianto., 2010. Huruf Font Tipografi, Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, Scott.2008. *Reinventing Comics*, Jakarta : Penerbit Gramedia.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Mulyani, Novi. 2016. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta. Kalimedia.
- Patria, Asidigisianti Surya & Kristiana, Nova. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn”. *Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain*, Surabaya, 25 Oktober 2018, hal 72-77.
- Siswanti. 2009. Pengaruh Penggunaan Media Lift The Flap Terhadap Prestasi Belajar Sains(Fisika) Bagi Siswa SD. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Supriyono, Rachmat. (2010). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Andi. Suyanto & Abbas,(2001). Wajah dan Dinamika Pendidikan Anak Bangsa. Yogyakarta : Adicita
- Dishut.jabarprov.go.id/index.php?mod=arsip&idMenuKiri=&idContent=2&id\_arsip=14
- Jatengprov.go.id/beritadaerah/kementerian-lingkungan-hidup-apresiasi-upaya-pelestarian-lingkungan (25 Februari 2018)